

BIENVENIDOS A
ROSHAR™



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™
ESCENARIO DE CAMPAÑA

BIENVENIDOS A ROSHAR



COSMERE®
JUEGO DE ROL

El Juego de Rol del Cosmere® es una creación de Brotherwise Games y Dragonsteel Entertainment.

Producción ejecutiva: Brandon Sanderson
Producción: Isaac Stewart y Dan Wells
Dirección creativa: Johnny O'Neal
Dirección artística: Katie Payne y Ben McSweeney
Textos: Johnny O'Neal
Edición: Sebastian Yūe
Diseño gráfico: Igor Freitas
Ilustración de cubierta: Anthony Avon

Ilustraciones interiores Adam J. Marin, Amirul Hhf, Andrea Tentori Montalto, Anthony Avon, Antti Hakosaari, Ari Ibarra, Audrey Hotte, Austin Hartell, Bruce Brenneise, Caio Santos, Christina Kraus, Darko Stojanovic, Darren Calvert, Deandra Scicluna, Donato Giancola, Erel Maatita, Esther Schrader, Florian Stitz, Gal Or, George Bennett, Gerva Perez, Howard Lyon, Irina Nordsol, Isaac Stewart, Jacob Walker, Jason Engle, Jason Smith, Joel Chaim Holtzman, Julia Maddalina, Karla Ortiz, Katie Payne, Kevin O'Neill, Linda Lithén, Logan Feliciano, Marie Seeberger, Micah Epstein, Michael Whelan, Nozomi Matsuoka, Petar Penev, Randy Gallegos, Randy Vargas, Romain Kurdi, Sami Rytkönen, Scott Murphy, Stephen Najarian, Stephen Shan, Steve Argyle, Sonderflex Studio, Svetlana Kostina, Svetlin Velinov, Tom Babbey, Valeira Casale y Yevgen Gozhenko

Equipo de dirección del JdR del Cosmere

Dirección de diseño: Andrew Fischer
Dirección de escritura: Lydia Suen
Dirección de edición: Laura Hirsbrunner
Dirección de proyecto: Lyla McBeath Fujiwara y Anthony Joyce-Rivera

Edición en castellano

Edición: Vanessa Carballo
Traducción: Eduard Roca
Revisión: Santi Güell
Coordinador de traducciones: Jordi Zamarreño
Adaptación gráfica y maquetación: Darío Pérez Catalán



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™
ESCENARIO DE CAMPAÑA

© 2025 por Brotherwise Games, LLC. Basado en las novelas de *El Archivo de las Tormentas®* de Brandon Sanderson, copyright © 2010, 2014, 2017, 2020, 2024 por Dragonsteel Entertainment, LLC, y usado bajo la autorización expresa de Dragonsteel Entertainment, LLC. Sistema de juego Plotweaver™ es © 2025 Brotherwise Games, LLC.

Dep. legal: B 15121-2025
Impreso en Lituania







La serie de novelas de Brandon Sanderson, *El Archivo de las Tormentas*, es épica en todos los sentidos. La extensa narrativa de Brandon da para escribir cinco novelas sustanciales, y otras cinco que están por venir. La historia cautivadora y una construcción de mundos sin igual han inspirado a una legión de fans a leer y releer no solo estas historias, sino todo el universo de ficción fantástica del Cosmere.

Lo que tienes en tus manos no es un tomo voluminoso. Es un adelanto, diseñado específicamente para las personas que no han leído las novelas del *Archivo de las Tormentas*. Este folleto sirve como carta de presentación de Roshar: un mundo de conflictos, tormentas e Investidura. Fuerzas divinas moldearon este planeta; unas condujeron a la subyugación y la crueldad, otras cultivaron ideales de crecimiento personal y honor. Es un mundo en el que héroes imperfectos obtienen poderes increíbles forjando vínculos y buscando la redención.

Si juegas al JdR del Cosmere y empiezas una aventura en la ambientación de campaña del *Archivo de las Tormentas*, esta guía ilustra la singular construcción del mundo de Roshar y te cuenta lo que un ciudadano de a pie del Roshar oriental sabría sobre el mundo (sin desvelar ningún detalle de personajes ni tramas de *El camino de los reyes*).

Te damos la bienvenida a un universo único y a un entorno de fantasía tan cautivador como desconocido. ¡Bienvenido a Roshar! Esperamos que este sea solo el primer paso de tu viaje.

— Johnny O'Neal



CONTENIDOS

4 Un mundo de tormentas y de guerra

6 Ecología

10 Spren

12 Mapa de Roshar

14 Naciones y Culturas

16 La iglesia vorin

17 Heraldos del todopoderoso

18 Roshar occidental

20 Roshar oriental

22 Los alezi

24 Los oyentes

26 Un mundo en transformación

27 Empieza tu viaje



UN MUNDO DE TORMENTAS Y DE GUERRA



Un hombre del puente contempla una **alta tormenta** que se acerca por el este.



Las altas tormentas

No hay fuerza que haya moldeado la ecología y la cultura de Roshar de una forma tan importante como las **altas tormentas:** tormentas huracanadas de una potencia increíble que azotan el continente aproximadamente una vez a la semana (que consta de cinco días), desplazándose siempre de este a oeste. Anunciadas por una poderosa muralla de tormenta con fuerza suficiente para lanzar grandes rocas, las altas tormentas pueden ser increíblemente destructivas. Sin embargo, también infunden Roshar con una energía increíble llamada **luz tormentosa**.



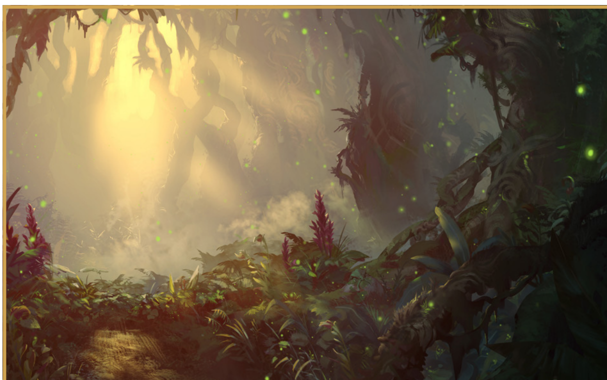
Esferas

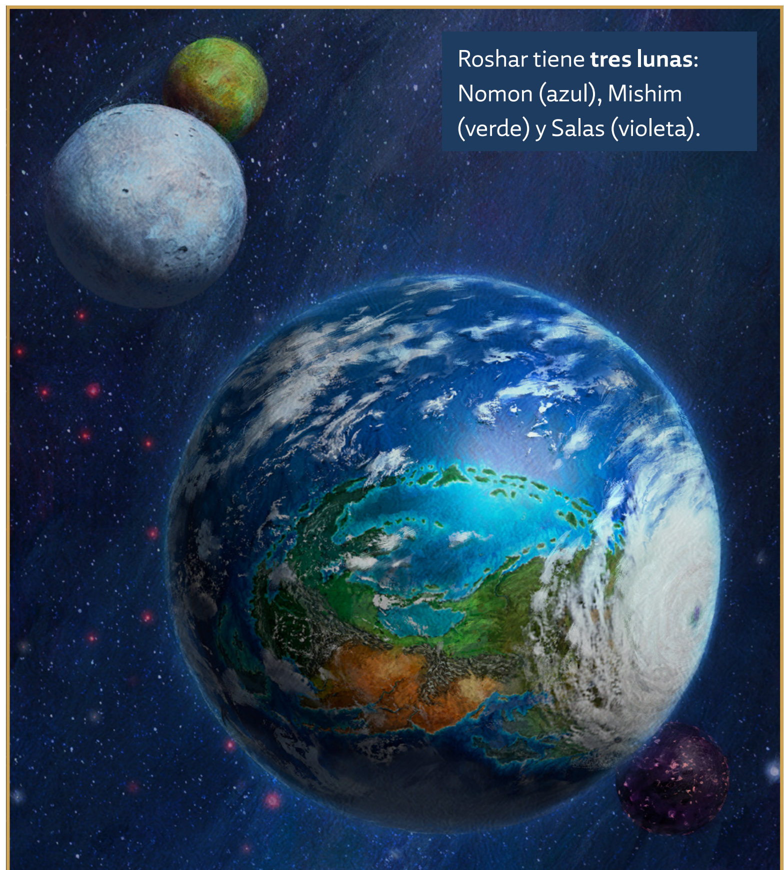
En Roshar, las **esferas** son la moneda más aceptada. Son pequeñas gemas engastadas en cristal, cuyo valor se basa en su tamaño y tipo. Las gemas bien talladas brillan durante varios días cuando se infunden con luz tormentosa, por lo que los mercaderes desconfían de las esferas opacas. Las esferas infusas brillan con la suficiente intensidad como para ser una fuente de luz útil, especialmente cuando se colocan varias de ellas en una linterna, y la mayoría de la gente lleva al menos una esfera encima para que le dé buena suerte.

Un supercontinente inmenso

Roshar es el nombre del planeta y también de su único continente. La mayor parte del terreno es rocosa, y sus tierras azotadas por tormentas son agrestes. Sin embargo, este mundo dista mucho de ser árido. En Roshar se pueden encontrar todo tipo de biomas, desde montañas nevadas hasta selvas exuberantes.







Roshar tiene **tres lunas**: Nomon (azul), Mishim (verde) y Salas (violeta).

Portadores de esquirlada

En Roshar existen dos reliquias apreciadas por encima de todas las demás posesiones materiales: las **hojas esquirladas** y las **armaduras esquirladas**. Las hojas esquirladas cortan cualquier materia inerte sin esfuerzo y matan a los enemigos de un solo golpe, sin dejar heridas excepto ojos ardientes. Alimentada por la luz tormentosa, la armadura esquirlada es la única armadura que puede desviar una hoja esquirlada, y cada una de ellas otorga a su portador una velocidad y una fuerza sobrehumanas. Un único portador de esquirlada puede cambiar el curso de toda una batalla y, de hecho, se han llegado a librar guerras para reclamar una sola de estas hojas o armaduras.



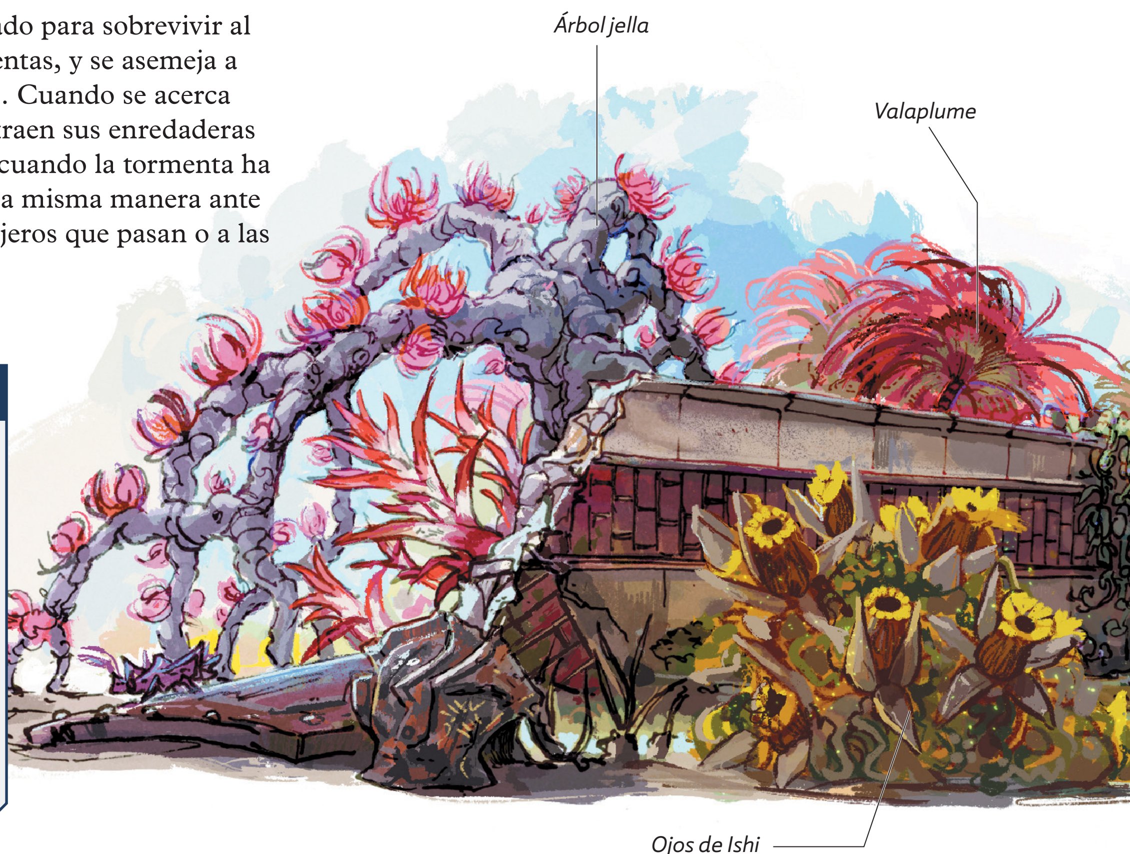

ECOLOGÍA



En la campiña alezi, los **ciervos-hacha** pastan en busca de **lianabrotes** en medio de un paisaje de **cortezapizarras, troncoescamas** y **florvolantes**.

Vegetación

La flora de Roshar ha evolucionado para sobrevivir al embate regular de las altas tormentas, y se asemeja a la vida acuática de otros mundos. Cuando se acerca una alta tormenta, las plantas retraen sus enredaderas y hojas y las vuelven a desplegar cuando la tormenta ha pasado de largo. Reaccionan de la misma manera ante los animales, rehuyendo a los viajeros que pasan o a las bestias que buscan alimento.



Adaptaciones diversas

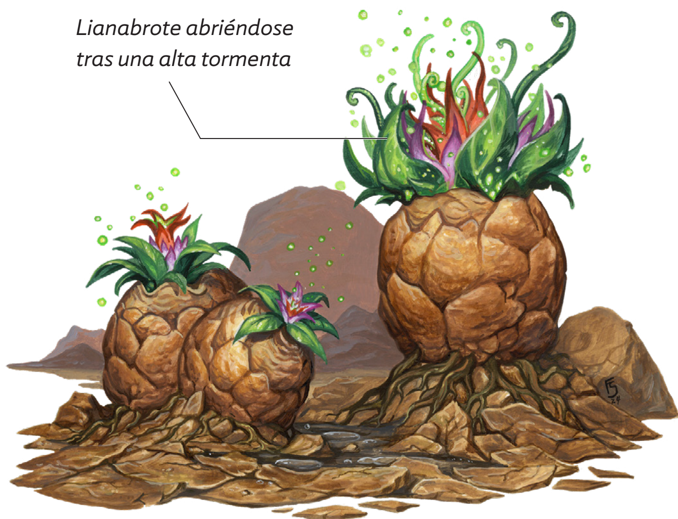
Las plantas de Roshar emplean diversas adaptaciones para protegerse de las altas tormentas. Muchas de ellas envuelven y retraen sus hojas y zarcillos. Los árboles jella y los espineros absorben crem y forman troncos pétreos. Los árboles de hoja caduca thayleños se inclinan hasta quedar planos durante las tormentas. En el Roshar oriental, muchas plantas crecen solo en la ladera de sotavento de los acantilados, refugiándose en laits protegidos.

Piedra y crem

En la mayor parte de Roshar, la tierra sería rápidamente arrastrada por la fuerza de las altas tormentas. Es por eso que las plantas se aferran directamente al terreno pedregoso con sus fuertes raíces. Para la mayoría de los roshariaros, la tierra y el barro son algo desconocido. Sin embargo, cuando pasa una alta tormenta, esta deja tras de sí una capa de **crem** rico en minerales que actúa como fertilizante para la flora rosharíana. El crem es similar a la arcilla húmeda y se puede moldear para hacer alfarería, pero se endurece rápidamente y debe eliminarse antes de que cubra todas las superficies expuestas a los elementos.



En la protegida nación montañosa de **Shinovar**, las altas tormentas pasan como una suave lluvia. Las plantas crecen en la tierra y no se retraen al ser pisadas. Shinovar es hogar de animales extraños que no se ven en ningún otro lugar, incluyendo pollos de todas las formas, tamaños y colores. Es la única nación del mundo en la que prosperan los caballos salvajes y, de hecho, los caballos shin son muy apreciados en todo Roshar.



Lianabrote abriéndose tras una alta tormenta

Rocabrotes

Los rocabrotes son una familia de plantas de cáscara dura que se encuentran en Roshar, especialmente en la parte oriental. Al igual que otras plantas, los rocabrotes pueden contraerse durante las altas tormentas y florecer posteriormente. Las semillas de los pólipos de lavis, una variedad de rocabrote, se pueden secar y servir como grano. El grano de lavis es un alimento básico para todo el mundo; se sirve con curry, al vapor en hojas enrolladas o se muele para hacer harina.



Jardín descuidado en una propiedad destruida durante la guerra civil veden.

Florascuas

Conchaspina

Markel (variedad enana)

Animales

La fauna roshariana se ha adaptado al duro entorno de un mundo azotado por las tormentas. La mayoría de los animales de Roshar tienen exoesqueletos endurecidos o piel correosa para proteger su cuerpo del clima severo y otras bestias. Aparte de los cerdos y los visones domésticos, los mamíferos escasean. Los moluscos, los anfibios y los crustáceos están mejor preparados para sobrevivir al implacable embate de las altas tormentas.



Cremlinos

Los diminutos crustáceos conocidos como **cremlinos** son los carroñeros omnipresentes de Roshar, y se encuentran en innumerables variedades, colores y nichos ecológicos.

Espinablanca

Cazador en manada del tamaño de un caballo, con colmillos afilados como navajas y temibles garras, el **espinablanca** es uno de los depredadores más mortíferos de Roshar.





Abismoide

No hay criatura en Roshar más temida que el **abismoide**: un enorme grancaparazón que vaga por las Llanuras Quebradas. Con doce metros de altura y veinticuatro de longitud, el abismoide es un superdepredador con un caparazón casi impenetrable. Solo un ejército, o un portador de esquirlada altamente cualificado, puede abatirlo con seguridad.



Grancaparazones marinos

Los animales más grandes del mundo se esconden bajo las olas. Desde el **santhid**, que vaga sin rumbo, hasta el temible **yu-nerig**, estos grancaparazones acuáticos pueden alcanzar tamaños gigantescos.

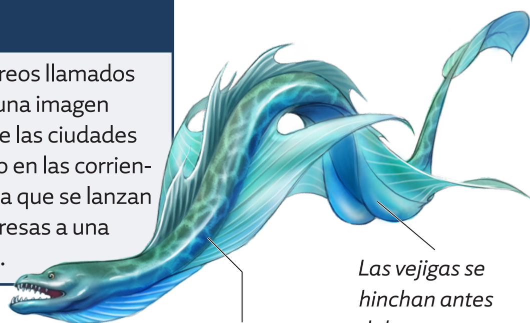


Chull

El **chull**, que se encierra en su caparazón durante las altas tormentas, es lento pero poderoso. Los chulls pueden crecer hasta casi el doble del tamaño que se muestra en la imagen y son animales de carga muy fiables.

Anguila aérea

Los depredadores aéreos llamados **anguilas aéreas** son una imagen común en los cielos de las ciudades portuarias, planeando en las corrientes ascendentes hasta que se lanzan en picado hacia sus presas a una velocidad asombrosa.





Sabueso-hacha

El **sabueso-hacha** es un crustáceo carnívoro que abunda en la naturaleza. No obstante, los domésticos han sido criados para cazar, luchar, brindar seguridad y hacer compañía.



Caballos y ryshadios

Los **caballos** son animales raros y preciosos: un purasangre shin puede llegar a costar mil esferas fácilmente. Sin embargo, los **ryshadios** no tienen precio. Son bestias majestuosas, varios palmos más altas que los caballos comunes; tienen cascos de piedra y fuerza más que suficiente para cargar con un portador de armadura esquirlada.

SPREN

Las manifestaciones llamadas **spren** son una de las características más singulares de Roshar. Llamados espíritus por los shin y dioses por los unkalaki, los spren forman parte integral de la vida cotidiana de personas de todo el mundo. Suelen aparecer como formas luminosas en el aire o en el suelo, y se manifiestan en respuesta a fenómenos específicos.



Suertespren

Los grancaparazones, como este yu-nerig, atraen a los spren con forma de flecha. Estos, llamados **suertespren**, también siguen a criaturas voladoras mucho más pequeñas, como las anguilas aéreas.



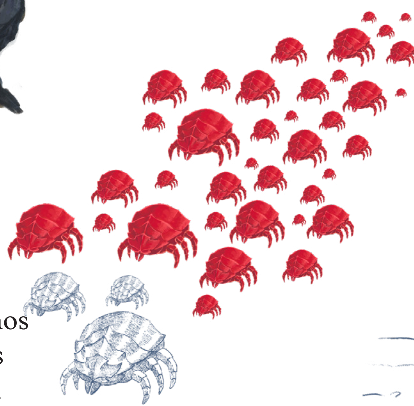


Vientospren

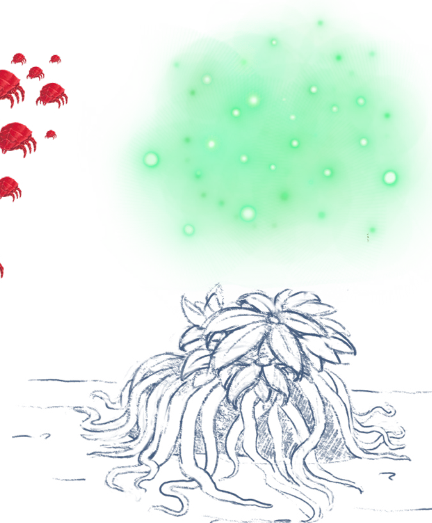
Los **vientospren** son volutas de luz azul blanquecina que surcan el aire. Suelen viajar en el viento, pero también se sienten atraídos por personas y animales que se desplazan a gran velocidad. Los cuentos populares los describen como espíritus traviesos que disfrutan haciendo tropezar a la gente.

Spren de la naturaleza

Muchos spren aparecen como reacciones a fenómenos naturales. Los putrispren tienen formas fantasmales similares a ácaros que se arrastran sobre cuerpos en descomposición o heridas infectadas. Los vidaspren son motas verdes brillantes que flotan sobre plantas sanas y, a veces, en asentamientos humanos densamente poblados.



Putrispren



Vidaspren

Spren emocionales

Cuando las personas de Roshar sienten emociones fuertes, pueden atraer a una variedad aparentemente infinita de spren emocionales. Los **furiaspren** rojos se acumulan como sangre a los pies de los soldados enfurecidos, los **sorpresaspren** amarillos pueden estallar en el aire alrededor de un noble escandalizado, y los **alegrespren** con forma de hoja se arremolinan alrededor de los amigos que se reúnen. Si bien son vívidos, los spren carecen de sustancia física. La gente de a pie considera a los spren emocionales como algo común y corriente. Solo los eruditos y los filósofos cuestionan su existencia y propósito.



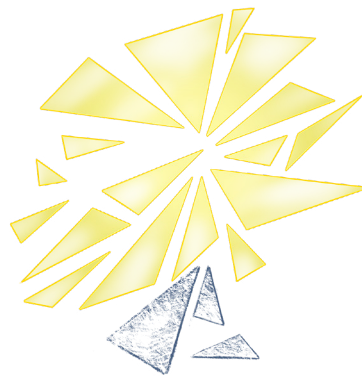
Los **glorispren** se manifiestan alrededor de un padre que conoce a su hijo recién nacido.



Furiaspren



Sincerispren



Sorpresaspren



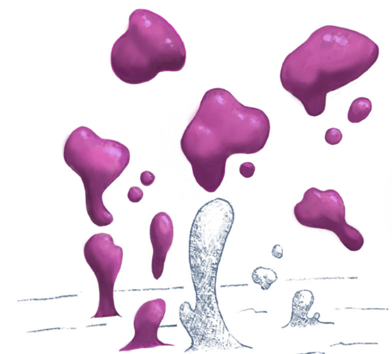
Alegrespren



Ansiaspren



Expectaspren



Miedospren

Una tierra, muchas naciones

Hace miles de años, durante la Era de las Desolaciones, Roshar se unió en diez Reinos Plateados. En la actualidad, el continente está dividido en numerosos reinos y ciudades-estado en guerra. El legado de algunos se remonta a las Épocas Heráldicas, mientras que otros son relativamente nuevos. Todos han crecido y cambiado con el tiempo, dando lugar a una rica mezcla de culturas, etnias y religiones.



Hace milenios, la nación insular de Aimia cayó durante un suceso conocido como la Destrucción. Hoy no es más que un páramo yermo y abandonado.

El supercontinente de Roshar ocupa el hemisferio sur del planeta, por lo que es más cálido en las tierras septentrionales, mientras que sus aguas meridionales son casi heladas.

Una plataforma continental se extiende por debajo del mar de Reshi, de aguas poco profundas.

Las altas tormentas llegan del este. Existen muchas historias de marineros que han ido en busca del origen de las tormentas, pero ningún barco ha regresado sano y salvo de semejante viaje.



Las montañas del borde oriental del continente brindan cierta protección contra la procesión de altas tormentas que avanzan hacia el oeste.

NACIONES Y CULTURAS



Alezi

El reino militarista de **Alezkar** glorifica la conquista, la jerarquía y la competencia.



Azishiana

El extenso **Imperio Azishiano** es conocido por su burocracia, logística y complejos códigos legales.



Herdaziana

Herdaz es una nación costera de agricultores prolíficos que valoran la familia y la comunidad.



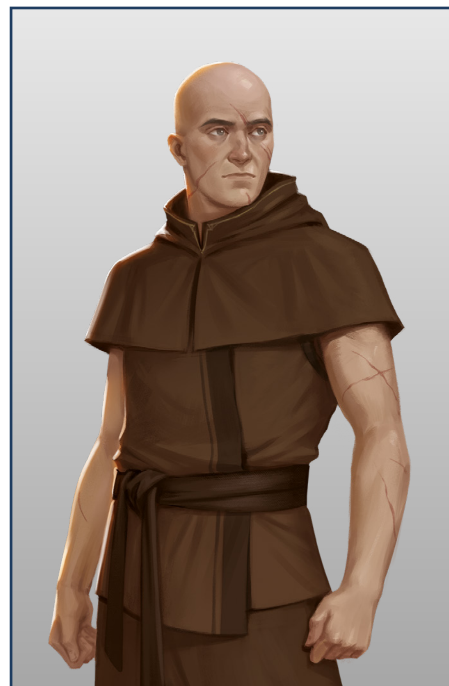
Oyente

Estas familias tribales, llamadas parshendi por sus enemigos, viven en las **Llanuras Quebradas**.



Reshi

Cada una de las **Islas Reshi** tiene su propia cultura independiente, que van desde lo bélico hasta lo relajado.



Shin

La nación aislacionista de **Shinovar** es un misterio para los habitantes del este de Roshar.

La mayoría de los habitantes de Roshar pasan su vida en una aldea o en un principado, y solo conocen las otras naciones a través de las historias. Quienes viajan a otras tierras tienen la oportunidad de experimentar una gran variedad de culturas y tradiciones.



Iriali

La gente de piel dorada de Iri cree que sus antepasados eran viajeros de otros mundos.



Kharbranthiana

Kharbranth es una ciudad-estado protegida, que alberga la biblioteca y los hospitales más grandes del mundo.



Natana

Remanente de una civilización otrora poderosa, **Nueva Natanan** es un desolado territorio interior moldeado por las altas tormentas.



Thayleña

Thaylenah es un reino marítimo conocido por sus mercaderes, marineros y maravillosos fabriales.



Unkalaki

En los **Picos Comecuernos**, clanes de personas viven cerca de fuentes termales ubicadas dentro de cráteres alpinos.



Veden

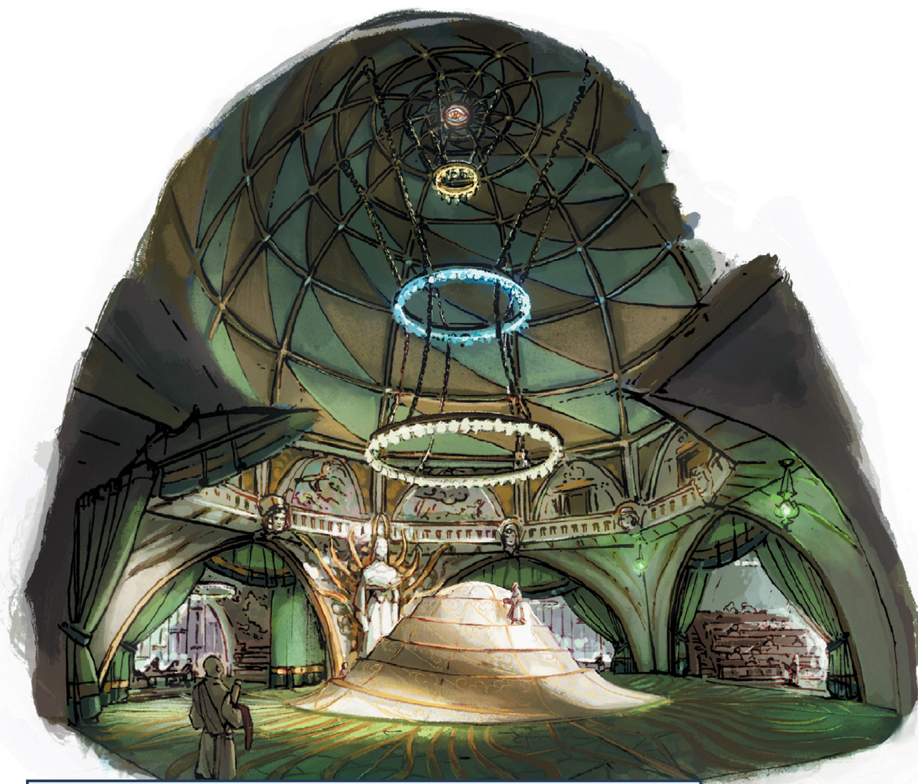
Jah Keved es un reino donde la tradición y la religión dan forma a las intrigas políticas modernas.

LA IGLESIA VORIN

La religión más influyente del mundo es el **vorinismo**, practicado en todo Roshar oriental. Los sacerdotes de la Iglesia vorin, llamados **fervorosos**, sirven como consejeros de los plebeyos y como sirvientes de los ricos. Los vorin adoran a un solo dios al que llaman el **Todopoderoso**, un dios creador que, según se dice, reside en el corazón de todas las personas. El vorinismo predica el valor de los juramentos, el honor, la ley y la obediencia a una rígida jerarquía social. También impone un sistema de castas que separa a la gente común de ojos oscuros de los nobles de ojos claros. También impone los roles de género tradicionales, prohibiendo a los hombres leer y a las mujeres luchar. El vorinismo también tolera la esclavitud, incluyendo el reclutamiento forzoso y la esclavización de los **parshmenios**, un pueblo silencioso y de piel marmórea.



Un fervoroso de la Iglesia vorin.



El **Devotario de la Sinceridad** presenta varias características comunes en los templos vorin: un montículo central, esculturas de los Diez Heraldos y el Doble Ojo del Todopoderoso.



Los hombres vorin no aprenden a leer ni a escribir, pero sí pueden reconocer **glifos**. Los fieles suelen llevar encima glifoguardas pintadas con oraciones sencillas.

Los Radiantes perdidos

El vorinismo enseña que el Todopoderoso eligió a diez Heraldos para luchar contra los **Portadores del Vacío** durante la época de las Desolaciones. Estos Portadores del Vacío eran sirvientes del mal que buscaban condenar a los humanos, del mismo modo que anteriormente ya habían expulsado a la humanidad de los Salones Tranquilos. Un grupo de caballeros, ahora conocidos como los **Radiantes perdidos**, luchó junto a los Heraldos. Si bien hubo un tiempo en el que fueron considerados héroes, su fracaso fue catastrófico; en el día que se conoce como la Traición, rompieron sus juramentos. La Iglesia vorin rara vez habla de los caballeros caídos, y cuando lo hace los considera el ejemplo perfecto de impostores y traidores.



HERALDOS DEL TODOPODEROSO

Los diez **Heraldos** eran seres humanos que ejemplificaban rasgos divinos. Teólogos e historiadores de Roshar coinciden en destacar su importancia y son figuras clave en la mayoría de las religiones. En el Imperio azishiano, se les venera como dioses a nivel individual. En los reinos vorin, se considera a los Heraldos como sirvientes inmortales del Todopoderoso que luchan eternamente contra los Portadores del Vacío en los Salones Tranquilos. Aunque existen distintas versiones, cada Heraldo se asocia con ciertas cualidades y un dominio particular. La sabiduría de los Heraldos aún guía a líderes religiosos y eruditos hoy en día, aunque sus vidas se han convertido en leyenda.



Jezrien

Heraldo de los Reyes
Protector • Líder



Nale

Heraldo de la Justicia
Justo • Seguro de sí mismo



Chana

Heraldo de la Valentía
Valiente • Obediente



Vedel

Heraldo de la Vida
Cariñosa • Curativa



Pailiah

Heraldo del Conocimiento
Culta • Generosa



Shalash

Heraldo de la Belleza
Creativa • Honesta



Battar

Heraldo de la Sabiduría
Sabia • Cuidadosa



Kalak

Heraldo de la Voluntad
Resuelto • Constructor



Taln

Heraldo de la Guerra
Fiable • Ingenioso



Ishar

Heraldo de los Misterios
Pío • Guía

ROSHAR OCCIDENTAL



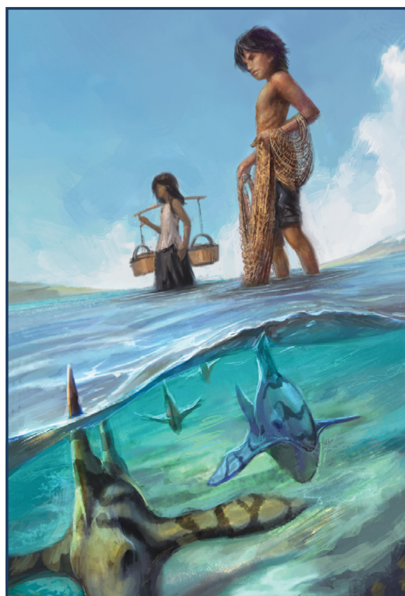


El **Imperio azishiano** se extiende por el suroeste de Roshar. Sus diez estados miembros tienen culturas y gobiernos únicos, pero todos rinden homenaje al Aqasix Supremo, que es quien gobierna desde el Palacio de Bronce en Azimir. Los azishianos son reconocidos como expertos en burocracia, logística y complejos códigos legales.





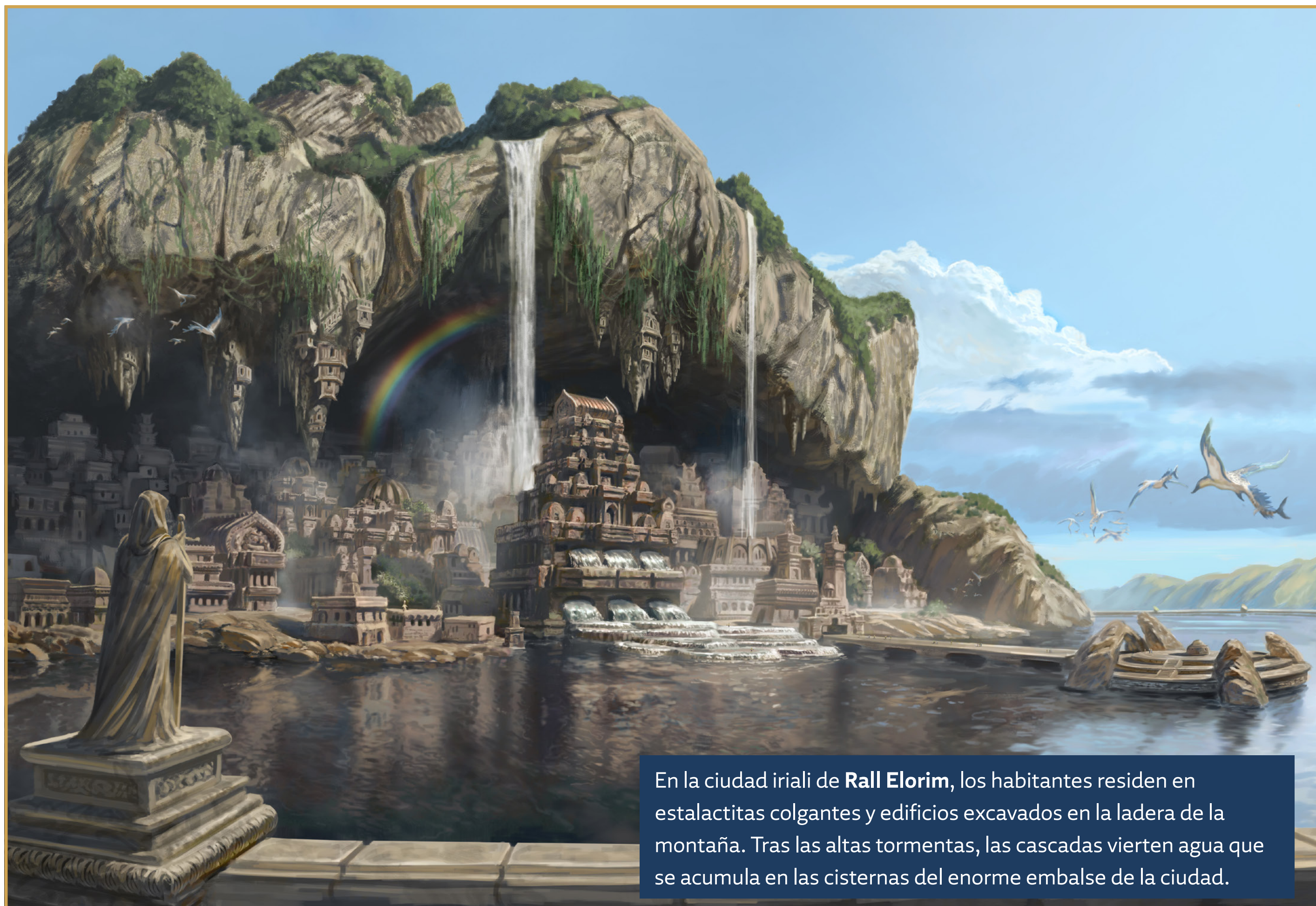
Shinovar es un enclave montañoso donde la tierra cubre el suelo y las plantas no se retraen al ser pisadas. Sus habitantes crían caballos, veneran la piedra y aborrecen la violencia.



En el extenso aunque poco profundo **Lagopuro**, la gente pacífica vive en aldeas construidas sobre el agua. Los habitantes del Lagopuro creen que sus peces tienen propiedades curativas y traen buena suerte.

Religión

Las naciones del Roshar occidental no practican el vorinismo. Cada nación azishiana adora a uno de los Heraldos como su dios. Los habitantes del Lagopuro veneran abiertamente a un dios celoso llamado Vun Makak, mientras que en secreto honran a su hermano virtuoso, Nu Ralik. Se dice que en Shinovar la gente cree que la piedra es sagrada.



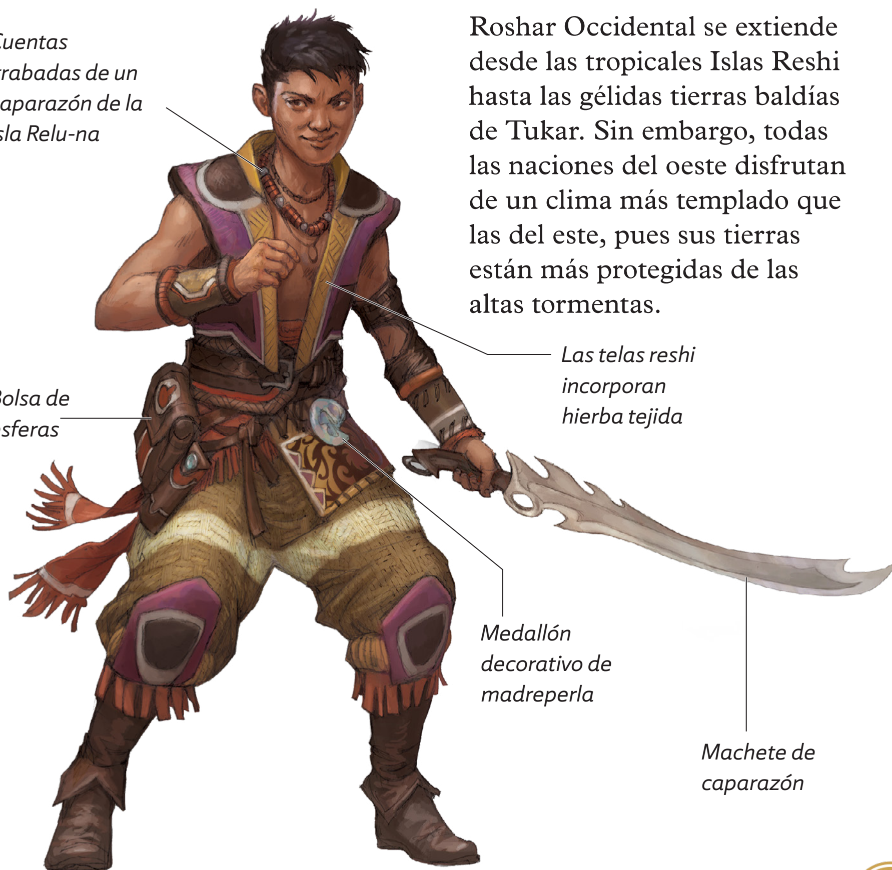
En la ciudad iriali de **Rall Elorim**, los habitantes residen en estalactitas colgantes y edificios excavados en la ladera de la montaña. Tras las altas tormentas, las cascadas vierten agua que se acumula en las cisternas del enorme embalse de la ciudad.



El archipiélago de las **Islas Reshi** alberga numerosas tribus y monarquías, algunas de las cuales se asientan sobre grancaparazones llamados **Tai-na.** Selvas enteras, laderas y aldeas pueden llegar a prosperar en el lomo de un Tai-na.

Clima

Roshar Occidental se extiende desde las tropicales Islas Reshi hasta las gélidas tierras baldías de Tukar. Sin embargo, todas las naciones del oeste disfrutan de un clima más templado que las del este, pues sus tierras están más protegidas de las altas tormentas.



ROSHAR ORIENTAL



En **Kholinar**, la capital alezi, los tejados están orientados al este para soportar el embate de las altas tormentas que pasan.

Las naciones del Roshar Oriental comprenden los **reinos vorin:** Alezkar, Jah Keved, Kharbranth, Nueva Natanatan y Thaylenah. La nación costera septentrional de Herdaz también practica el vorinismo, aunque los herdazianos adoptan una postura más laxa respecto a ciertas restricciones.

A pesar de compartir religión, a menudo, estas naciones se encuentran en guerra entre ellas. Alezkar suele ser el agresor más común, aunque Jah Keved es casi igual de belicosa. Solo los unkalaki y los natanos, geográficamente aislados de sus vecinos, logran evitar las disputas fronterizas.



Los **herdazianos** construyen fincas agrícolas con resistentes cortavientos para proteger los cultivos de las tormentas.



Una pareja **veden** con vestimenta tradicional. El hombre lleva un chaleco de piel de cerdo sobre una vakama. La mujer lleva un havah, un vestido que se distingue por una manga larga que cubre su mano izquierda. Para las mujeres vorin es tabú exponer su mano izquierda (llamada mano segura) en público. En entornos menos formales, o en castas sociales más bajas, las mujeres cubren su mano segura con un guante en lugar de una manga.



Gobernada por el anciano rey Taravangian, la protegida ciudad-estado de **Kharbranth** alberga la biblioteca más grande del mundo, el Palaneo. También es famosa por sus hospitales y cirujanos de primera categoría.



El resistente pueblo **unkalaki** vive en los helados Picos Comecuernos, hogar de unos extensos lagos en cráteres a los que llaman océanos. Estos estanques de color esmeralda proporcionan calidez vital a los distintos clanes, creando microclimas tropicales que facilitan la agricultura. Los corpulentos comecuernos, de pelo rojo, suelen ser reservados, aunque a veces se casan con personas de la nación vecina de Jah Keved.



En el Roshar Oriental, los hombres se dedican al arte de la guerra, mientras que las mujeres encuentran su vocación en la erudición. Los hombres pueden pedir que les lean libros o, en caso de querer convertirse en eruditos, unirse al fervor. De lo contrario, los libros están escritos con escritura femenina y contienen comentarios subyacentes que solo leen las eruditas.

Tecnología

En generaciones más recientes, los roshHarianos han logrado avances notables en la tecnología de los **fabriales**: dispositivos compuestos por spren contenidos en gemas y alimentados por luz tormentosa. Los **artifabrianos** son los científicos que inventan los nuevos fabriales. Muchos se concentran en la nación marítima de **Thaylenah**, un punto de encuentro para mercaderes y eruditos viajeros.



LOS ALEZI



Nobles ojos claros vestidos a la moda chismorrean y conspiran en el salón de baile del Palacio de Kholinar.

La nación de Alezkar es la más grande de Roshar, y su ejército es incomparable. Más de cien mil soldados cuentan con el apoyo de portadores de esquirlada, moldeadores de almas y un robusto cuerpo civil. En esta última generación, la nación ha alcanzado la prominencia bajo el reinado del rey Gavilar Kholin. Él y su hermano Dalinar conquistaron a los altos príncipes, que estaban en guerra, para formar una nación unificada.

Competición y guerra

La sociedad alezi se sustenta mediante un espíritu de competencia brutal y una rígida jerarquía social. Incluso después de la unificación, los altos príncipes siguen enfrentando a sus soldados en mortales disputas fronterizas y, a menudo, los ojos claros se enfrentan entre ellos en duelos. Los guerreros alezi experimentan con frecuencia la Emoción: una furia berserker que elimina las inhibiciones del guerrero.



Infantería alezi

Los soldados rasos empuñan lanzas, ya que solo los ojos claros pueden portar espadas. El rango de jefe de pelotón es el más alto al que un oficial ojos oscuros puede aspirar, pero todo lancero sueña con derrotar a un portador de esquirlada enemigo y ascender en la jerarquía social alezi.



Ojos claros

La jerarquía social está directamente vinculada al linaje, marcado por el color de los ojos. Solo las personas de **ojos claros** poseen tierras y ostentan poder político. Ya sean sus ojos marrones o verdes, violetas o azules, los colores son sorprendentemente pálidos.



Ojos oscuros

Los **ojos oscuros**, la mayoría de los alezi, engloban desde campesinos hasta profesionales cualificados. Sus ojos presentan una amplia gama de colores en tonos oscuros. A menudo sufren un trato cruel a manos de los ojos claros privilegiados.



Esclavos

La **esclavitud** es legal en Alezkar y es especialmente frecuente en tiempos de guerra. Prisioneros de guerra, deudores y presuntos criminales son sometidos a una servidumbre extenuante, o asignados al frente de batallas sangrientas.



La armadura esquirlada dorada de Elhokar Kholin y su legendaria hoja esquirlada, Soleada.

Recursos estratégicos

Aunque la mayoría de las naciones tienen la suerte de contar con un puñado de portadores de esquirlada, Alezkar tiene más de treinta. Los **moldeadores de almas** son igual de importantes. Usando luz tormentosa, estos artefactos sagrados pueden transformar la piedra en grano o la arcilla en acero, permitiendo a los ejércitos alezi luchar sin tener que depender de largas líneas de suministro.



Una fervorosa utiliza un moldeador de almas para transformar cristal en madera.

LOS OYENTES

Los humanos no son la única especie inteligente en Roshar. Los oyentes son un pueblo que vive en las Llanuras Quebradas. Entre los humanos se les conoce por su nombre alezi, **parshendi**, que significa "parshmenios que piensan". Parecen estar estrechamente emparentados con los parshmenios, con una piel de tonos rojizos, negros y blancos que recuerdan a la piedra jaspeada. Pero mientras que los parshmenios rara vez hablan y apenas demuestran libre albedrío, los parshendi son una cultura independiente compuesta por varias naciones, llamadas familias.

Los oyentes protegen ferozmente las tierras que consideran su hogar. Sus guerreros, protegidos por armaduras quitinosas y de fuerza impresionante, son rivales formidables para los soldados alezi.



Guerreros parshendi rodean a un portador de esquirlada alezi.

Parejas de guerra

Los guerreros oyentes trabajan en parejas, canturreando o cantando mientras luchan en perfecta sincronía.

Remeras de cortezáspera pintada

Gemas incorporadas a la ropa o a la barba

Los patrones de la piel de los cantores son únicos, como las huellas dactilares

La armadura de caparazón es más ligera que la de acero, y casi igual de fuerte

Glifo desconocido que se asemeja a diseños que se remontan a los Reinos Plateados

La hoja del hacha presenta el estilo de las antiguas armas natanas





Niños oyentes explorando juntos.

Fisiología

Los soldados alezi se han sorprendido al descubrir que los ejércitos de oyentes incluyen guerreros hombren y mujeren, que se distinguen únicamente por su vello facial. Casi todos los combatientes llevan una distintiva armadura de caparazón rojo, que no parece impedir su movimiento ni su capacidad para saltar por encima de los abismos. Los oyentes exploradores y civiles son casi indistinguibles de los parshmenios, pero suelen tener mechones de pelo que se asemejan a gruesas hebras de hierba.



Para sorpresa de los altos príncipes, los parshendi cuentan con sus propios portadores de esquirlada. Evitan arriesgar sus esquirlas en batallas campales, y siempre les prestan apoyo con guerreros de élite.

UN MUNDO EN TRANSFORMACIÓN



Cuando mata, el Asesino de Blanco llora.

La era moderna (la **Era de la Soledad**) ha sido definida por la humanidad, que ha podido forjar su propio camino. Durante milenios, ninguna Desolación ha devastado el mundo; ni Heraldos ni Portadores del Vacío han aparecido para guiar a la gente hacia la virtud o el vicio. Sin embargo, los tiempos están cambiando. Los moribundos susurran palabras proféticas: se avecina una nueva era.

El Asesino de Blanco

En la noche de un banquete en honor a los enviados parshendi que visitaban la capital alezi, el rey Gavilar Kholin fue asesinado por un hombre vestido con ropajes blancos que empuñaba una hoja esquirlada. Este hombre, Szeth-hijo-hijo-Vallano, tenía habilidades asombrosas como las descritas en los cuentos populares de los Radiantes Perdidos. Gavilar no es el último monarca al que asesinará.

La Guerra de la Venganza

Tras la muerte del rey alezi, los emisarios parshendi reivindicaron el atentado. Conmocionados y enfurecidos, los altos príncipes alezi juraron el Pacto de la Venganza y marcharon con sus ejércitos hacia las Llanuras Quebradas con el objetivo de exterminar a los parshendi.

Lo que comenzó como un acto de unidad vengativa se ha acabado convirtiendo en una lucha interna entre los altos príncipes. Los alezi descubrieron que los abismoides, nativos de las Llanuras Quebradas, tienen enormes gemas corazón de esmeralda, cada una con un valor de decenas de miles de esferas. Las gemas corazón se podían extraer de los abismoides que pupaban, lo que propiciaba una carrera por conseguirlas entre los altos príncipes alezi cada vez que avistaban uno. Los parshendi también compiten por las gemas corazón, lo que da lugar a batallas implacables que nunca llegan a convertirse en una guerra de conquista a gran escala. Los campamentos de guerra se han convertido en el nuevo centro del poder alezi; lugares donde los soldados mueren en masa mientras los altos príncipes compiten por el poder.



Armados con hoja y armadura, dos portadores de esquirlada se enfrentan a un abismoide.

EMPIEZA TU VIAJE

Ahora que has leído esta guía de Roshar, ¡ya puedes dar el siguiente paso! El JdR del Cosmere te brinda la oportunidad de contar tus propias historias en la ambientación de campaña del *Archivo de las Tormentas*. Únete a una cuadrilla de puente, conviértete en un artifabriano o explora los misterios de los Radiantes Perdidos... no hay límites para las historias que puedes contar en Roshar, un planeta definido por el conflicto e imbuido de magia. Empezarás eligiendo tu **ascendencia**, hasta dos **pericias culturales** de las culturas presentadas en esta guía y uno de los seis **caminos heroicos** que definen tu entrenamiento y tus capacidades iniciales (resumidos en la tabla Caminos heroicos).

Caminos heroicos

Camino	Temática	Especialidades
Agente	Operativo con talento que resuelve problemas con una mente aplicada o con mano izquierda.	Investigador, Espía, Ladrón
Cazador	Persona con buena puntería y a quien le gusta estar al aire libre; busca y elimina problemas.	Arquero, Asesino, Rastreador
Enviado	Negociador perspicaz que ejerce hábilmente su influencia sobre los demás.	Diplomático, Fiel, Mentor
Erudito	Pensador diestro que se distingue por su pericia en la planificación y la construcción.	Artifabriano, Cirujano, Estratega
Guerrero	Luchador que confía en su habilidad, fuerza bruta o voluntad indómita.	Duelista, Portador de esquirlada, Soldado
Líder	Comandante sereno que dirige y guía a los demás para que saquen lo mejor de sí mismos.	Campeón, Oficial, Político

Invertirás puntos en seis **atributos**: Fuerza, Velocidad, Intelecto, Voluntad, Discernimiento y Presencia. Estos determinarán tus **habilidades** básicas, que también puedes personalizar. Completarás a tu personaje definiendo su **propósito** fundamental, su **obstáculo** intrínseco y sus **metas** a corto plazo.

Para crear tu personaje y aprender las reglas del juego, necesitarás un ejemplar del *Manual del Archivo de las Tormentas*. Para dirigir una campaña como directora de juego (DJ), o si simplemente quieres saber más sobre el mundo de Roshar, consigue la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*. También es muy recomendable, aunque totalmente opcional, leer las aclamadas novelas de Brandon Sanderson, empezando por *El camino de los reyes*.

Para más información, incluyendo reglas y recursos gratuitos, visita **www.devir.es**



ATRÉVETE A DAR EL SIGUIENTE PASO



Te damos la bienvenida a un universo de aventuras, de Investidura y de relatos que están esperando a ser contados. Desde el *Archivo de las Tormentas*™ a *Nacidos de la bruma*™ y más allá, el Juego de Rol del Cosmere® te invita a explorar los mundos de Brandon Sanderson. Este juego de rol incluye nuevo conocimiento canónico y reglas que incentivan la personalización minuciosa. ¡Empieza tu viaje en www.devir.es!





COSMERE®
JUEGO DE ROL





¡Vive el poder del *Archivo de las Tormentas*!

Roshar es el extraordinario telón de fondo de la aclamada serie de fantasía épica de Brandon Sanderson, *El Archivo de las Tormentas*™. Tanto si lees las novelas como si creas tus propias historias con el Juego de Rol del Cosmere®, este folleto te servirá como guía visual de la flora, la fauna, las culturas y la magia de Roshar. Sin destripar la trama de las novelas, *Bienvenidos a Roshar* te invita a visitar un mundo de fantasía sin igual.

Cuando estés listo para descubrir más secretos de Roshar, da el siguiente paso con el *Manual del Archivo de las Tormentas*™ y la *Guía del mundo del Archivo de las Tormentas*™.



COSMERE®
JUEGO DE ROL





DEVIR





ARTO005
Made in Lithuania